

CURSOS ANUALES

OCTUBRE 2020- JUNIO 2021

1.3H /SEMANALES - 50€/MES



AULAS ANTI-COVID19

DISPOSICIÓN DE AULAS DE TRABAJO ADAPTADAS CON MAMPARAS SEPARATORIAS, GEL HIDROALCOHÓLICO Y DESINFECCIÓN CONTINUA.

MÁXIMO 9 ALUMNOS POR CLASE CON PORTATIL INDIVIDUAL DE TRABAJO

PROFESORES TITULADOS

TODOS NUESTROS CURSOS SON CONFECCIONADOS Y LLEVADOS A CABO POR UN GRUPO ALTAMENTE CUALIFICADO DE PROFESORES TITULADOS EN INGENIERIA INFORMÁTICA, TÉCNICOS INFORMÁTICOS Y EXPERTOS EN NUEVAS TECNOLOGÍAS

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

HORARIO

OCTUBRE 2020- JUNIO 2021

	LUNES		MARTES		MIÉRCOLES		JUEVES		VIERNES	
16:00 – 16:30										
16:30 – 17:00	ROBÓTICA 0 (GRUPO NUEVO) 16:45-18:15 5-7 AÑOS RAUL	LUDOTECA (GRUPO NUEVO) 16.30 a 18.30 GERAR	VIDEOJUEGOS (GRUPO ANTIGUO) 16:45-18:15 12-16 AÑOS RUBEN	ROBÓTICA 0 (GRUPO ANTIGUO) 17:00-18:30 5-7 AÑOS RAUL		LUDOTECA (GRUPO NUEVO) 16.30 a 18.30 GERAR		LUDOTECA (GRUPO NUEVO) 16.30 a 18.30 GERAR	PROGRAM. AVANZADA (GRUPO ANTIGUO) 16:30-18:00 9-13 años RAUL	ROBÓTICA II (GRUPO ANTIGUO) 16:30 - 18:00 9-13 años JORGE
17:00 – 17:30										
17:30 – 18:00										
18:00 – 18:15										
18:15- 18:30										
18:30 – 18:45	INFORM. MAYORES (GRUPO NUEVO) 18:30-20.00 ADULTOS RAUL		HERRAMIENTAS DIGITALES 18:30-20:00 10-12 AÑOS RUBEN	ROBÓTICA I (GRUPO NUEVO) 18:30-20:00 8-11 años RAUL					ROBÓTICA I (GRUPO ANTIGUO) 18:15-19:45 8-12 años RAUL	
18:45- 19:00										
19:00 – 19:30										
19:30 – 19:45										
19:45- 20:00										

1.3H a la semana

50€/mes

Grupos máximo 9 niños

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN 0

DE 5 A 7 AÑOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS:

GRUPOS ANTIGUO: MARTES DE 17:00 A 18:30H

NUEVO GRUPO: LUNES DE 16:45 A 18:45H

Profesor: Raúl

Robótica BeeBot

INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE COMPUTACIONAL MEDIANTE INSTRUCCIONES DIGIRIDAS PERMITE A LOS NIÑOS MEJORAR SUS HABILIDADES EN LENGUAJE DIRECCIONAL Y PROGRAMACIÓN. MÚLTIPLES AVENTURAS Y JUEGOS SE ESCONDEN DETRÁS DE ESTA PEQUEÑA ABEJA

Robótica 0 con Lego WeDo

TRABAJARÁN COLABORATIVAMENTE Y EN EQUIPO EN LA CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LOS ROBOTS LEGO WEDO

EL ALUMNO APRENDERÁ A SEGUIR GUÍAS DE MONTAJE PARA CONSTRUIR ROBOT, CONOCER EL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA ESCRIBIR PROGRAMAS SENCILLOS.

Programación Scratch

SE INTRODUCIRÁ A LOS ALUMNOS EN EL MUNDO DE LA INFORMÁTICA Y LA PROGRAMACIÓN DE UNA MANERA LÚDICA, MEDIANTE ACTIVIDADES DE SUS PERSONAJES FAVORITOS: FROZEN, STAR WARS, O PERSONAJES DISNEY. APRENDERÁN FUNDAMENTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN PARA CREAR SUS PRIMERAS HISTORIAS INTERACTIVAS



Introducción al manejo de ordenadores

TAN IMPORTANTE ES LA INFORMÁTICA EN LA VIDA ACTUAL, QUE LOS NIÑOS NECESITAN SABER MANEJAR UN ORDENADOR DESDE PEQUEÑOS. APRENDERÁN NOCIONES BÁSICAS DE USO DE UN PC, SUS COMPONENTES, Y CURIOSIDADES SOBRE LA INFORMÁTICA Y SUS APLICACIONES

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN 1

DE 8 A 12 AÑOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS:

GRUPOS ANTIGUO: VIERNES DE 18:15 A 19:45H

NUEVO GRUPO: MARTES DE 18.30 A 20H

Profesor: Raúl

Programación Scratch

SE INTRODUCIRÁ A LOS ALUMNOS EN EL MUNDO DE LA INFORMÁTICA Y LA PROGRAMACIÓN DE UNA MANERA LÚDICA, PARA ANIMARLES A ESTUDIAR CON MÁS GANAS EN SUS RESPECTIVAS ESCUELAS LAS MATERIAS STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS). APRENDERÁN FUNDAMENTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Robótica con Lego WeDo/Mindstorms

TRABAJARÁN COLABORATIVAMENTE Y EN EQUIPO EN LA CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LOS ROBOTS LEGO WEDO Y MINDSTORMS EV3,. EL ALUMNO APRENDERÁ A SEGUIR GUÍAS DE MONTAJE PARA CONSTRUIR ROBOT, CONOCER EL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA ESCRIBIR PROGRAMAS SENCILLOS.



Electrónica con Microbit

PROGRAMARÁN SUS PLACAS SMART EN UN ENTORNO DE PROGRAMACIÓN GRÁFICO, UN EDITOR DE BLOQUES DE JAVASCRIPT SENCILLO PERO POTENTE DESARROLLADO POR MAKECODE DE MICROSOFT, INTRODUCCIÓN A PROGRAMAR CON JAVASCRIPT, PYTHON, SCRATCH, MIND+, ETC. QUE PERMITEN UN NIVEL MÁS AVANZADO EN LA PROGRAMACIÓN.

Introducción a la programación Videojuegos

RPG MAKER ES UN PROGRAMA QUE PERMITE CREAR RPGS (JUEGOS DE TIPO ROL) 2D SIN NECESIDAD DE PROGRAMAR, Y QUE UTILIZA RUBY O JAVASCRIPT COMO LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN. TIENE UNA INTERFAZ ATRACTIVA Y LOS RESULTADOS QUE GENERA SON ESCALABLES A VARIAS PLATAFORMAS.

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN II

DE 9 A 13 AÑOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS: GRUPOS ANTIGUO: VIERNES DE 16:30 A 18:00H

Profesor: Jorge

Electrónica: Microbit

PROGRAMARÁN SUS PLACAS SMART EN UN ENTORNO DE PROGRAMACIÓN GRÁFICO, UN EDITOR DE BLOQUES DE JAVASCRIPT SENCILLO PERO POTENTE DESARROLLADO POR MAKECODE DE MICROSOFT, INTRODUCCIÓN A PROGRAMAR CON JAVASCRIPT, PYTHON, SCRATCH, MIND+, ETC. QUE PERMITEN UN NIVEL MÁS AVANZADO EN LA PROGRAMACIÓN.



Robótica con Edison Robot

SE INTRODUCIRÁ A LOS ALUMNOS EN EL MUNDO DE LA MECÁNICA, LA INFORMÁTICA Y LA ELECTRÓNICA DE UNA MANERA LÚDICA, PARA ANIMARLES A ESTUDIAR CON MÁS GANAS EN SUS RESPECTIVAS ESCUELAS LAS MATERIAS STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS).

Programación con Mindstorms

TRABAJARÁN COLABORATIVAMENTE Y EN EQUIPO EN LA CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LOS ROBOTS LEGO MINDSTORMS EV3,. EL ALUMNO APRENDERÁ A SEGUIR GUÍAS DE MONTAJE PARA CONSTRUIR ROBOT, CONOCER EL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA ESCRIBIR PROGRAMAS COMPLEJOS.

Introducción programación WEB

DISEÑO DE SUS PROPIAS WEB, ENTENDIENDO LAS PARTES QUE LAS COMPONEN : POR UN LADO ESTÁ EL DISEÑO, PURAMENTE ESTÉTICO Y, POR OTRO, EL DE LA PROGRAMACIÓN (CON LENGUAJE COMO HTML, CSS Y JAVASCRIPT).APRENDERÁ LOS CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE CÓMO PUBLICAR SU PROPIA WEB EN INTERNET Y QUÉ HAY HACER

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS

NIÑOS 11-15 AÑOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS: GRUPOS NUEVO: MARTES DE 16:45 A 18.15H

Profesor: Rubén

RPGMAKER

RPG MAKER ES UN PROGRAMA QUE PERMITE CREAR RPGS (JUEGOS DE TIPO ROL) 2D SIN NECESIDAD DE PROGRAMAR, Y QUE UTILIZA RUBY O JAVASCRIPT COMO LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN. TIENE UNA INTERFAZ ATRACTIVA Y LOS RESULTADOS QUE GENERA SON ESCALABLES A VARIAS PLATAFORMAS.OTRAS ACTIVIDADES

RPGMAKER II

EN ESTE CURSO EL ALUMNO APRENDERÁ A:- INSTALAR Y PONER EN MARCHA EL ENTORNO DE RPGMAKER,- ENTENDER LA ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS RPGMAKER CREAR MAPAS DEL JUEGO,- CREAR LOS PERSONAJES DEL JUEGO,- CREAR EQUIPAMIENTOS Y ELEMENTOS DEL JUEGO,CREAR INTERACCIONES CON LOS ENEMIGOS DEL JUEGO.

Coding Python

PYTHON ES UNO DE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN MÁS USADOS ACTUALMENTE Y SUS LIBRERÍAS PUEDEN SERVIR PARA PROGRAMAR JUEGOS CONOCIDOS POR TODOS COMO EL TRES EN RAYA O EL AHORCADO ENTRE OTROS. SE INTRODUCIRÁ A LOS ALUMNOS A ESTA HERRAMIENTA Y EN CÓMO ORGANIZAR Y ESTRUCTURAR LOS PROGRAMAS DE TIPO JUEGO EN PYTHON.



Proyecto final

SE HARÁ UN REPASO A LOS GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS MÁS POPULARES, PARA TERMINAR HACIENDO UN VIDEOJUEGO DE CADA TIPO. ENTRE ELLOS SE ENCONTRARÁN VIDEOJUEGOS DE PLATAFORMAS, PUZLES, ACCIÓN O ARTES MARCIALES, ENTRE OTROS, SIGUIENDO LOS EJEMPLOS DE OBRAS REFERENTES COMO SUPER MARIO BROS., ZELDA O STREET FIGHTER.

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

HERRAMI.DIGITALES / INFORMÁTICA ÚTIL

NIÑOS 9-13 AÑOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS:: MARTES DE 18:30 A 20:00H

Profesor: Rubén

HERRAMIENTAS ÚTILES

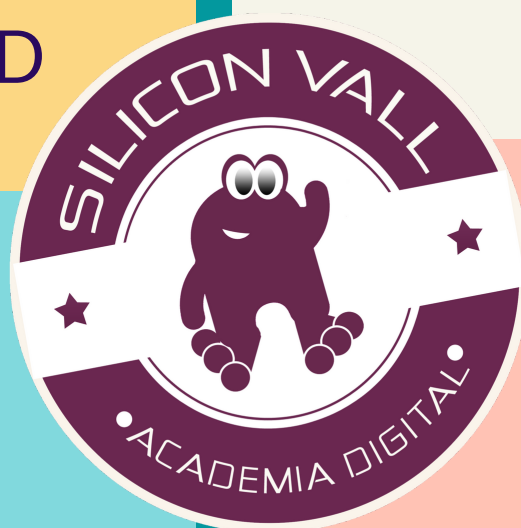
LOS PEQUEÑOS DEBEN APRENDER A UTILIZARLAS PARA SACAR MÁS PROVECHO A SU TRABAJO EN EL COLEGIO Y PARA ADQUIRIR DESTREZAS ESENCIALES PARA EL FUTURO. BIEN SEA PARA REALIZAR TRABAJOS O PARA DESARROLLAR SU POTENCIAL CREATIVO Y EXPRESIVO, EL ORDENADOR SE CONVIERTE EN UNA PIEZA CLAVE HOY EN DÍA, Y POR ELLO RESULTA MUY IMPORTANTE QUE APRENDAN A SACARLE PROVECHO DESDE UNA EDAD TEMPRANA.

PHOTOSHOP Y EDICIÓN DE VIDEO

APRENDEREMOS EL MANEJO DE HERRAMIENTAS MUY ÚTILES PARA EL RETOQUE FOTOGRÁFICO COMO SON EL PHOTOSHOP Y GIMP, QUE NOS AYUDARÁN A ENTENDER TODAS SUS OPCIONES Y REALIZAR INCREIBLES RETOQUES FOTOGRÁFICOS EN NUESTRAS IMÁGENES. PARA EDICIÓN DE VIDEO TRABAJAREMOS CON LAS HERRAMIENTAS DE OPENSOT Y YOUTUBE

Paquete Office: Word, Excel, Powerpoint...

APRENDEREMOS LOS PRINCIPALES PROGRAMAS DEL PAQUETE OFFICE. TUS PROFESORES TE GUIARÁN DURANTE TODO EL CURSO, DESDE EL PRIMER DÍA VAS A TRABAJAR CON LOS PROGRAMAS ORIGINALES, PERDERÁS EL MIEDO AL ORDENADOR Y A WINDOWS CON APOYO DE LA PLATAFORMA JASPERACTIVE



MECANOGRAFÍA Y OTROS

LA MECANOGRAFÍA ES EL GRAN OLVIDADO DE ESTA ÚLTIMA DÉCADA, SIN EMBARGO TENER DESTREZA A LA HORA DE TECLEAR ES FUNDAMENTAL PARA AGILIZAR NUESTRAS TAREAS EN EL PC. APRENDEREMOS A TECLEAR CORRECTAMENTE EN POCAS HORAS. Y PRONTO ESTARÁ ESCRIBIENDO CON LOS 10 DEDOS Y A GRAN VELOCIDAD

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

INFORMÁTICA Y OFFICE - PARA ADULTOS

ADULTOS - 1.3H /SEMANALES - 50€/MES

HORARIOS: GRUPOS NUEVO: LUNES DE 18:30 A 20:00H

Profesor: Raúl

Manejo de un PC

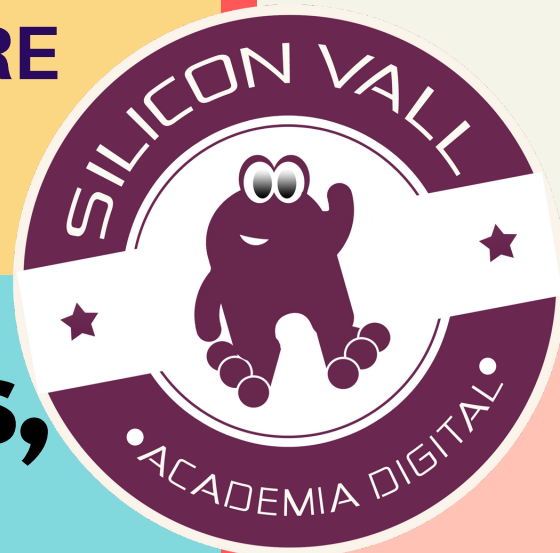
FAMILIARIZARSE CON LOS COMPONENTES DE UN ORDENADOR, TANTO A NIVEL HARDWARE, COMO SOFTWARE. APRENDERÁN A FAMILIARIZARSE CON EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS Y SU MANEJO A NIVEL USUARIO CON TAREAS ÚTILES PARA LA VIDA DIARIA, ASI COMO ACCIONES BÁSICAS COMO FORMATEO, E INSTALACIÓN DE PROGRAMAS ENTRE OTRAS ACTIVIDADES

Paquete Office: Word, Excel, Powerpoint...

APRENDEREMOS LOS PRINCIPALES PROGRAMAS DEL PAQUETE OFFICE. TUS PROFESORES TE GUIARÁN DURANTE TODO EL CURSO, DESDE EL PRIMER DÍA VAS A TRABAJAR CON LOS PROGRAMAS ORIGINALES, PERDERÁS EL MIEDO AL ORDENADOR Y A WINDOWS CON APOYO DE LA PLATAFORMA JASPERACTIVE

Internet: Redes Sociales, Correo, Google

VEREMOS UNA INTRODUCCIÓN A LA WEB 2.0 Y A LAS REDES SOCIALES. APRENDEREMOS EL POTENCIAL DE CIERTAS HERRAMIENTAS WEB QUE NOS FACILITARÁN LA VIDA, COMO CREARSE CUENTAS DE CORREO ELECTRÓNICO O APRENDER LOS FUNDAMENTOS BÁSICOS DE LA NUBE Y SUS UTILIDADES.



Programas útiles

INSTALACIÓN Y MANEJO DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS ÚTILES EN EL DÍA A DÍA. HERRAMIENTAS NECESARIAS QUE HARÁN QUE LA INFORMÁTICA SEA NUESTRA ALIADA EN NUESTRA VIDA. ADEMÁS SE DEJARÁ AL ALUMNO LA LIBERTADA DE SOLICITAR EL APRENDIZAJE DE HERRAMIENTAS QUE ELLOS SUGIERAN

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com

LUDOTECA

NIÑOS 5-10 AÑOS - 2H /SEMANALES - 50€/MES

**HORARIOS: GRUPOS NUEVO: LUNES, MIERCOLES, O JUEVES
DE 16:30 A 18.30H**

Profesor: Gerar

JUEGOS

REALIZAREMOS DIVERSAS ACTIVIDADES DE ENTRETENIMIENTO PARA LOS MÁS PEQUEÑOS PARA QUE NO SÓLO SE DIVIERTAN SINO QUE APROVECHEN EL TIEMPO POTENCIANDO HABILIDADES CON ADIVINANZAS, ACERTIJOS, JUEGOS EN EQUIPO, BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

TEATRO/IMPROVISACIÓN

HOY EN DÍA ES FUNDAMENTAL SABER COMUNICARSE, PERDER EL MIEDO O LA VERGÜENZA A HABLAR EN PÚBLICO. POR ELLO POTENCIAREMOS HABILIDADES SOCIALES CON DIVERTIDAS ACTIVIDADES TEATRALES O DE IMPROVISACIÓN PARA POTENCIAR LA COMUNICACIÓN VERBAL.

CONSTRUCCIÓN

APROVECHAREMOS LOS MÚLTIPLES JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN CON LEGO QUE TENEMOS EN LA ACADEMIA PARA CREAR NUEVAS CONSTRUCCIONES Y DESARROLLAR EN LOS NIÑOS DIVERSAS HABILIDADES COMO: CONCENTRACIÓN, ORGANIZACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, ENTRE OTROS



EXPERIMENTOS

UNA DE LAS COSAS QUE MÁS LE LLAMA LA ATENCIÓN A UN NIÑO ES CREAR., CREAR COSAS NUEVAS, DESCUBRIR NUEVAS SENSACIONES A TRAVÉS DE EXPERIMENTOS Y ACTIVIDADES QUE POTENCIEN SU CREATIVIDAD SERÁ EL PILAR FUNDAMENTAL DE ESTA PARTE DE LA LUDOTECA

Academia SiliconVall - Plaza Marcos Fernández 3, Oficina F - Parquesol -

RESERVA TU PLAZA: 983 046 696 - info@silicovall.com